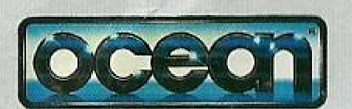


ocean
OCEAN EUROPE LTD.
ArcadiA
software, s.a.
Distribuido por:
ARCADIA SOFTWARE, S.A.
Pº de la Castellana, 52-28046 Madrid
©R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN
KITTY,FUJI TELEVISION
PRINTED IN JAPAN
SNSP-R2-ESP
RANMA 1/2
SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
MANUAL DE
INSTRUCCIONES
ocean

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO®.









ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.



CONTENIDO



Bienvenido al mundo de Ranma 1/2. Se trata de un entorno donde transcurre una continua lucha libre explosiva, todo un nuevo acontecimiento de la tierra del sol naciente.

Aventúrate en este juego y notarás cómo te quedas sin respiración tras recibir una patada colocada directamente sobre tu plexo solar; los gráficos te harán sentir como si estuvieras recibiendo un golpe de kárate real, y, además, tendrás que enfrentarte a tal reparto de grotescos personajes que intentarás recuperar el juicio a través del cinturón negro de tu kimono...

Antes de entrar en acción, tómate 5 minutos para leer estas instrucciones. Una vez que entiendas el pasado de la historia, sabrás cómo enfrentarte a cada uno de los granujas y podrás sacarle el máximo partido a este juego tan absorbente.

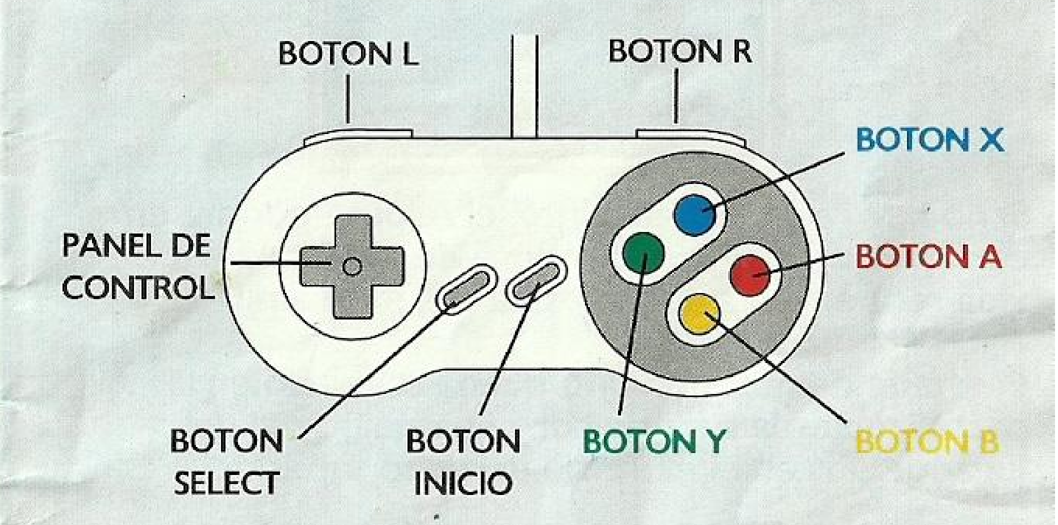
Guarda bien estas notas en la manga de tu kimono para disponer de una referencia inmediata y síguelas al pie de la letra durante el combate, ¡puede que lleguen a salvarte la vida!

Ranma 1/2. Una docena de maníacos causan el pánico en una batalla de estrategia que agotará tu mente y tu cuerpo.

INICIO

Tanto uno como dos jugadores pueden disfrutar del juego RANMA 1/2. Ahora, medita durante un momento, ármate de valor e inserta el cartucho dentro de tu Super Nintendo Entertainment System. Enciende la consola...

CONTROLES



Panel de Control	- Movimiento del Personaje/defensa
Botón Inicio	- Inicia y pausa el juego
Botón X	- Saltar
Botón Y	- Ataque normal
Botón B	- ¡Ataque de potencia!
Botones L + R	- Bloqueo, usado para la defensa

¿Quieres disponer de más posibilidades cambiando las funciones de los botones? En ese caso, pasa a la modalidad de Opciones (Options).

LA PANTALLA DEL JUEGO

Vida del primer jugador (1P)

Tiempo de combate disponible

Vida del segundo jugador (2P)

Puntuación (aquel jugador con dos estrellas gana)

Si no hay vencedor absoluto, el reloj se pondrá en cero y el jugador que disponga de mayor nivel de vida será el vencedor. (c'est la vie, mon ami!)

El estado del Jugador Uno queda reflejado en la parte izquierda superior de la pantalla, y el del Jugador Dos en el extremo derecho superior.

LA MODALIDAD DE OPCIONES

Si deseas visualizar tus opciones, selecciona la Modalidad de Opciones (Options) sobre la pantalla y pulsa el botón inicio para acceder a esta pantalla. Elige el objeto deseado moviendo el panel de control hacia arriba o hacia abajo y pasa a la selección deseada moviendo el panel de control hacia la izquierda o hacia la derecha.

Pulsa el botón start para volver a la pantalla de título.

El Nivel del Juego (Game Level)

¡Esta vez sí que nos hemos portado! Hemos incluido en Ranma 1/2 tres niveles de dificultad, desde ASPIRANTE (BEGINNER), pasando por NORMAL hasta el cinturón negro EXPERTO (EXPERT). Elige el nivel que más te guste.

Cuenta atrás (Time)

Puedes cambiar la cuenta atrás del campeonato entre OFF (desactivado, ¡lucha hasta que caigas rendido!), 100 segundos, 60 segundos y 30 segundos (rápido pero preciso).

Efectos de Sonido (Music and Voice Sound Effects)

¡Te va a encantar el sonido de este juego! Selecciona los efectos de sonido y de música moviendo el panel de control hacia la izquierda y hacia la derecha y pulsando los botones X, Y o B.

Modalidad de Sonido (Sound Mode)

Elige música estéreo o, si sólo tienes una oreja, sonido mono.

MODALIDADES DE CONTROL

Hemos incluido dos modalidades de control por omisión, el Tipo A y el Tipo B. Usa el que sea más fácil de controlar. El Tipo A es la configuración normal por omisión, y el Tipo B te permitirá saltar pulsando "arriba" en el panel de control.

NOTA: Pulsa el botón Y tras haber elegido el Tipo A o B.

Puedes seleccionar tus propios controles en la pantalla de opciones, mediante el uso de la flecha izquierda y derecha del panel de control. Nuestra generosidad ha desbordado sus límites, y hemos permitido que puedas elegir entre 5 opciones: sin uso; ataque normal; ataque de potencia; defensa; y salto.

ELIGIENDO A LOS PERSONAJES

Una vez hayas decidido el personaje que desees representar, mueve el panel de control hacia la izquierda y hacia la derecha. Realiza tu selección pulsando el Botón Start o el Botón Y. ¡QUEDA PROHIBIDO el intercambio de personajes durante el juego!

MODALIDADES

Hemos incluido tres tipos de modalidades. Mueve el cursor sobre la pantalla del título y selecciona la modalidad que más desees pulsando el botón start.

1) Modalidad Escenario. Para un jugador.



Tras haber analizado cuidadosamente el reparto de personajes de gran colorido, elige aquel que te gustaría representar en la vida real. (Pantyhose no estará disponible en la modalidad de un jugador ya sea antes o después de que haya realizado su metamorfosis). Todos aquellos personajes que descartaste se vengarán convirtiéndose en tus oponentes letales.

Sólo tras haber vencido a estos furiosos marginados en dos de los tres rounds de combate mano a mano sin igual, pasarás a la siguiente etapa.
Ad infinitum...

2) Modalidad Confrontación. Para dos jugadores.



Tanto el primer jugador (1P) como el segundo jugador (2P) podrán elegir entre 12 personajes antes de iniciar la lucha. La competición sólo se dará por finalizada cuando uno de los participantes gane dos de los tres rounds. Si así lo desean, ambos jugadores podrán elegir el mismo personaje (¡vaya individualistas!).
¡Cuando hayas elegido al personaje, pasa a elegir el escenario de fondo si es que te apetece un cambio!

3) Modalidad de Lucha en Grupo. Para 2 jugadores.



Tanto el jugador 1 como el jugador 2 pueden crear grupos de sus 5 personajes favoritos y combatir individualmente contra cada uno de sus oponentes. Una vez te hayas librado de ellos y tras quitarte el polvo del kimono, el equipo que haya conseguido el mayor número de puntos será el vencedor absoluto. Si decides cambiar de personaje durante la elección, cancela tu selección pulsando el botón B.

LOS PERSONAJES Y SUS CARACTERISTICAS

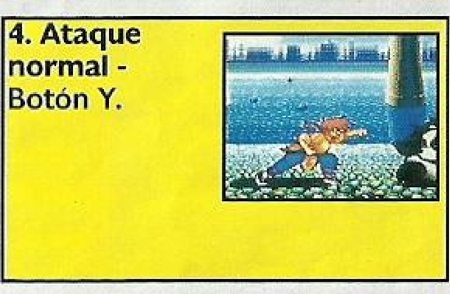
Las Acciones Básicas de los Personajes

Ahora que te has comprometido, deshazte de todos los objetos que no estén fijados al suelo en la zona de tu televisor... respira hondo... selecciona la configuración básica del controlador (Tipo A)... e intenta realizar unos cuantos golpes contra esas máquinas de luchar:
(En este ejemplo, el personaje deberá estar mirando hacia la derecha; al estar mirando hacia la izquierda, los controles se invertirán).


1. Movimiento del Personaje


2. Defensa - Botones L o R. La defensa también se activará al pulsar la flecha izquierda del panel de control.


3. Saltar - Botón X. Para saltar de lado a lado, pulsa las flechas izquierda y derecha del panel de control a la vez que pulses el botón X.


4. Ataque normal - Botón Y.


5. Ataque de potencia - Pulsa el botón B para realizar un ataque de potencia sin igual.

6. Llave - Pulsa el botón Y o B a la vez que pulses la flecha izquierda o derecha del panel de control para realizar una llave a corto alcance.

Consejos - El ataque de potencia será aún más devastador al usarlo conjuntamente con una de las técnicas arriba indicadas.

Si uno de los oponentes consigue hacerte una llave, pulsa el botón Y o B repetidamente antes de impactar contra el suelo y amortiguarás la caída.

Doble Salto- ¡Ranma 1/2 y Ranma pueden realizar un doble salto al pulsar el botón estando en el aire! Estos habilidosos personajes también pueden cambiar de dirección al estar en pleno salto al pulsar el panel de control cuando se encuentren en vuelo.

LOS PERSONAJES



RANMA

¡Este chaval sí que es raro! Casi siempre representa el papel del típico héroe japonés, pero al mojarse se convierte en una guerrera femenina de mil dragones. ¿Qué ocurre como consecuencia de ello? Una confusión total al cambiar de sexo y una técnica de lucha implacable. Como es el caso de casi todos los estudiantes, a Ranma no le gusta el colegio, tanto es así que casi prefiere una patada voladora de medio giro impartido por un chaval de bachiller. Ranma aprovecha la oportunidad cuando el delincuente del director del colegio la promete que podrá saltarse todos los exámenes si le da un buen repaso a cierto chaval. Lo malo es que este "chaval" es el más duro de todo el colegio. Ranma decide que bien puede hacerse el hara kiri para terminar con este tema rápidamente o practicar sus llaves todos

los días y esperar un milagro... pero una vez metido en el ajo, Ranma no puede retroceder.

Operación	Acción
Botón **Y** (al estar cerca del oponente)	Puñetazo
Botón **Y** (separándote del oponente)	Puñetazo
Botón **Y** (al agacharte)	Puñetazo (Ranma femenino lanzará una patada)
Botón **Y** (al estar saltando)	Salto volador
Botón **B** (al estar cerca de un oponente)	Salto a nivel alto
Botón **B** (separándote del oponente)	Patada
Botón **B** (al estar agachado)	Patada baja con barrido
Botón **B** (al estar saltando)	Potente patada voladora
Botón **B** (+ ✚ flecha abajo y soltar botón B)	Patada con giro (Ranma femenino realizará un golpe de codo con giro)
Botón **B** (+ ✚ flecha abajo al realizar un salto lateral)	Pisotón
Botones **Y** + **B** (simultáneamente)	Golpe volador del dragón
Botón **B** (+ ✚ flecha izquierda o derecha pulsando y luego soltando el botón B)	Charlot tigre volador
Botón **Y** (pulsándolo repetidamente)	Puñetazo castaña
Botón **B** (pulsándolo repetidamente)	Puñetazo castaña

RYOGA



Si pensabas que Ranma se había metido en algún que otro lío, presta atención. Bajo la malvada influencia de su director, Ryoga se ha vuelto loco atacando y golpeando tanto a sus enemigos como a sus amigos con el mismo brío. Este chaval un tanto desorientado le ha dado un golpe incluso a su querida Adeline, su media naranja, lo cual le ha puesto las cosas muy difíciles.

Ah, se me olvidaba, Ryoga ha perdido la memoria por completo y se ha convertido en un chico solitario. No es de extrañar, ya que el pobre ha pasado por mucho.

Operación	Acción
Botón **Y** (al estar cerca de un oponente)	Codazo solitario
Botón **Y** (separándote del oponente)	Golpe manirroto
Botón **Y** (al estar agachado)	Patada de cuclillas
Botón **Y** (al estar saltando)	Patada voladora
Botón **B** (al estar cerca del oponente)	Potente golpe de cabeza
Botón **B** (separándote del oponente)	Patada con giro
Botón **B** (al estar agachado)	Barrido de piernas
Botón **B** (al estar saltando)	Potente golpe con salto

Operación	Acción
Botón **B** (+ flecha derecha)	Golpe de paraguas
Botón **B** (+ flecha abajo durante un salto lateral)	Golpe de paraguas volador
Botones **Y** + **B** (simultáneamente)	Granada rugido del león
Botón **B** (+ flecha abajo y soltando el botón B)	Apertura explosiva
Botón **B** (+ flecha izquierda o derecha pulsando y luego soltando el botón B)	Llave pañuelo



BAMBOU

Bambou tiene una ardiente ambición escolar: echar a las siete sombras de sushi de Ranma. Lo malo es que este chico escolar no es precisamente una máquina de matar. Bambú está determinado en convertirse en el mejor luchador del colegio, por lo que dedicó muchas horas a su cuidado personal en el gimnasio. Tras descubrir que por mucha práctica que hiciese no iba a convertirse en el mejor, optó por el camino más fácil: una poción mágica. Lo malo es que aún con esta poción, no conseguía vencer a Ranma.

Completamente desesperado, Bambú prepara un nuevo plan y estudia en secreto los viejos proverbios chinos, haciendo hincapié en sus artes letales para así armarse con los tenebrosos poderes sobrenaturales... y ahora se ha puesto la pintura de guerra en busca de venganza.

Operación	Acción
Botón **Y** (al estar cerca del oponente)	Golpe de Rodilla (Estilo Chino)
Botón **Y** (separándote del oponente)	Patada alta
Botón **Y** (al estar agachado)	Patada baja
Botón **Y** (al estar saltando)	Patada voladora
Botón **B** (al estar cerca del oponente)	Golpe lámpara
Botón **B** (separándote el oponente)	Lámpara fugaz
Botón **B** (al estar agachado)	Barrido estando agachado
Botón **B** (al estar saltando)	Patada voladora lámpara (una potente patada voladora lateral)
Botón **B** (+ flecha abajo durante un salto lateral)	Golpe de tacón
Botones **Y** + **B** (simultáneamente)	Bloqueo diente de dragón
Botón **B** (+ pulsando flecha abajo y soltando el botón B)	Agujero explosivo
Botón **B** (+ pulsando la flecha izquierda o derecha y soltando el botón B)	Carga salvaje



ADELINE

La preciosa y temperamental Adeline no se anda por las ramas. Pídele una cita y te encontrarás tumbado boca abajo en el suelo en un abrir y cerrar de ojos, tras haber sufrido los efectos de una llave demoledora. Está furiosa debido al coqueteo al que le han sometido los integrantes de la escuela, y ahora, esta mujer tan temperamental busca y exige que el director de la escuela sea menos flexible a la hora de hacer cumplir las reglas de la escuela.

El director está más que encantado, y le concede carta blanca para formar a los críos a base de golpes... A partir de ahora, ¡liga con Adeline y te estarás jugando la vida!

Operación	Acción
Botón **Y** (al estar cerca del oponente)	Golpe abdominal
Botón **Y** (separándote del oponente)	Patada alta
Botón **Y** (al estar agachado)	Puñetazo frontal agachado
Botón **Y** (al estar saltando)	Golpe de rodilla volador
Botón **B** (al estar cerca del oponente)	Golpe dirigido a la parte superior de la cabeza
Botón **B** (separándote del oponente)	Patada con giro
Botón **B** (al estar agachado)	Barrido de piernas
Botón **B** (al estar saltando)	Patada voladora

Operación	Acción
Botón **B** (+ flecha derecha)	Patada con giro en dos fases
Botón **Y** + **B** (simultáneamente)	Puñetazo del diablo
Botón **B** (+ pulsando la flecha izquierda o derecha y soltando (B))	Golpe del huracán



GENMA

Los niños siempre serán niños y los padres siempre serán pandas gigantes... ya sabrás que los niños suelen agobiar a sus padres, y ¿¡luego hacen que se sientan como un osito de peluche!?

El pobre Genma no consigue controlar al salvaje de su hijo. Al entrar en escena, tiene en mente ponerle las cosas claras al Director. Pero el director lo manipula como si se tratase de plastilina y poco después el padre se encuentra saliendo de la oficina del director (con una mezcla de collejas y patadas dirigidas al abdomen) buscando fuerza interior. Tras mucho esfuerzo y ejercicio para ponerse cachas es todo músculo y nervio un instante, para poco después convertirse en un osito de peluche convirtiéndose delante de nuestros propios ojos en un bicho en vías de extinción.

Operación	Acción
Botón **Y** (al estar cerca del oponente)	Golpe de padre (con cariño)
Botón **Y** (estando separado del oponente)	Golpe de padre (enfadado)

Operación	Acción
Botón **Y** (al estar agachado)	Golpe de Padre (con pena)
Botón **Y** (al estar saltando)	Patada panda
Botón **B** (al estar cerca del oponente)	Golpe instructivo
Botón **B** (separándote del enemigo)	Golpe instructivo directo
Botón **B** (al estar agachado)	Barrido de piernas panda
Botón **B** (al estar saltando)	Potente golpe de padre
Botones **Y** + **B** (simultáneamente) al estar cerca del oponente	Furia de padre (inicio)
Botón **B** (+ ✚ pulsando a la vez la flecha izquierda o derecha y soltando el botón B)	Furia de padre (castigo corporal)
Botón **Y** (pulsándolo repetidamente)	Multigolpe panda
Botón **B** (pulsándolo repetidamente)	Multigolpe panda



GOSUNKUGI

Seamos francos, de toda la gente rara que acude (y enseña) en la Escuela Superior Furinkan Gosunkugi se lleva la palma. Este chico sí que es raro. El solo constituye una patrulla urbana de guerrilleros, y su sentido de vestimenta incluye un pañuelo siendo éste la gloria de su atuendo de batalla.

No te dejes decepcionar por su estilo de vestir, Gosunkugi tiene labia y poderes de convicción suficientes para poner al Director de su parte. Gosunkugi no es perfecto, ya que ha vendido su alma a los poderes del mal, y a cambio ha obtenido una maldición eterna que le condenará a obtener todo lo que él desee (el trato no está tan mal)...

Operación	Acción
Botón **Y** (al estar cerca del oponente)	Golpe escatimado
Botón **Y** (separándote del oponente)	Ataque de medianoche
Botón **Y** (al estar agachado)	Hechizo vudú
Botón **Y** (al estar saltando de arriba a abajo o hacia delante)	Ataque escatimado privado
Botón **Y** (al estar saltando hacia atrás)	Patada vudú
Botón **B** (al estar cerca del oponente)	Porra escatimada
Botón **B** (separándote del oponente)	Hechizo de medianoche
Botón **B** (al estar agachado)	Barrido de pierna escatimado
Botón **B** (al estar saltando de arriba a abajo o hacia atrás)	Porra escatimada
Botón **B** (al estar saltando hacia atrás)	Patada vudú maestra
Botones **Y** + **B** (simultáneamente)	Golpe vudú con giros
Botón **B** (+ ✚ flecha izquierda o derecha pulsando simultáneamente y soltando el botón B)	Llave vudú



FREDERIC

Frederic es un gran luchador cuando se trata de comida. El lanzamiento de las pizzas se convierte en una hazaña espectacular al pasar por sus manos endurecidas, y eso sin contar el lanzamiento de tortitas, lo que haría llorar a más de uno.

Servir la comida (pero no lavando las vajillas) era suficiente para hacerle feliz. Pero todo lo bueno llega a un fin, cortesía de nuestro buen amigo el director delincuente. Incluso antes de que puedas pronunciar las palabras "una de salchichón, marchando", las palabras de sabiduría del director acompañadas de un moreno envidiable han convencido a Frederic, quien sueña con abrir una cadena de pizzerías en todas las islas circundantes. Según el director, la clave del éxito está en la lucha. Al no disponer de una sola perra, Freddy se encuentra inmerso en el cuento de la lechera, aunque a más de uno le dejará el ojo hecho una pizza.

Operación	Acción
Botón **Y** (al estar cerca del oponente)	Ataque del comerciante
Botón **Y** (separándote del oponente)	Ataque "mejora comercial"
Botón **Y** (al estar agachado)	Lanzamiento de pizza de salchichón
Botón **Y** (al estar saltando)	Ataque de "Bienvenida"
Botón **B** (al estar cerca del oponente)	Golpe superior del comerciante
Botón **B** (separándote del oponente)	Golpe directo del comerciante
Botón **B** (al estar agachado)	Barrido de piernas del comerciante
Botón **B** (al estar saltando)	Dando la vuelta a la tortilla
Botón **B** (+ flecha derecha)	Corte jugoso
B (+ flecha abajo y soltando B)	Temperamento del cocinero
B (+ flecha izquierda o derecha y soltando botón B)	Lanzamiento de espátula



MATHIAS

Mathias tiene muy mala suerte por muchos ricitos de oro que tenga. Visitar el Japón, y tener unas melenas que caen a la altura de su Yo-Yo, no le ayudan a la hora de sentirse un separatista. Además, se ve más atraído hacia los videntes que hacia su peluquero. Tras contarle todas sus penas a un vidente, éste (quien por cierto se parece a un tal director) le aconseja que aprenda Tae Kwan Do para pisar a los demás antes de que le pisen a él.

Operación	Acción
Botón **Y** (al estar cerca del oponente)	Golpe de cisne
Botón **Y** (separándote del oponente)	Yo-Yo

Operación	Acción
Botón **Y** (al estar agachado)	Yo-Yo
Botón **Y** (al estar realizando un salto lateral)	Patada porra
Botón **B** (al estar cerca del oponente)	Bola de hierro
Botón **B** (separándote del oponente)	Mazo con bola
Botón **B** (al estar agachado)	Garras de gato
Botón **B** (al estar saltando)	Espada del dragón verde
Botón **B** (+ ✚ flecha derecha)	Espada
Botón **B** (pulsando simultáneamente + ✚ flecha izquierda o derecha y luego soltando el botón B)	Golpe de huevo
Botón **Y** (pulsándolo repetidamente)	Cien líneas
Botón **B** (pulsándolo repetidamente)	Cien líneas
Botón **B** (+ ✚ flecha abajo al estar saltando)	Puño garras de águila



KING

Siendo un jugador empedernido, King tiene un problema, siempre pierde (incluso la paciencia).

Ya sea póker o mahjong, King siempre tiene la mano perdedora. Esto es un tanto sorprendente, ya que en las demás facetas de la vida, es un chico muy listo. Siendo un chico de amplios conocimientos con soluciones para cualquier tipo de problema, King tiene una sola ambición: tener su propio casino. Aprovechándose de este aficionado al juego, el Director decide retar a este chaval a la apuesta de su vida...

Operación	Acción
Botón **Y** (al estar cerca del oponente)	Gancho ciclo
Botón **Y** (separándote del oponente)	Escalera de colores
Botón **Y** (al estar agachado)	Comodín comodón
Botón **Y** (al estar saltando)	Golpe ventilador: suave brisa
Botón **B** (al estar cerca el oponente)	"Reno"
Botón **B** (separándote del oponente)	"Vara"
Botón **B** (al estar agachado)	"Crisol"
Botón **B** (al estar saltando)	"Medio"
Botón **B** (pulsando simultáneamente + ✚ flecha y soltando B)	Arco y flecha
Botón **B** (+ ✚ flecha abajo al estar realizando un salto hacia atrás)	Comodín boca arriba

JHONNY PANTYHOSE



Sólo podrás elegir a este personaje al estar jugando un juego para dos jugadores. La cuestión es... ¿tienes agallas?

Operación	Acción
Botón **Y** (al estar cerca del oponente)	Golpe con la palma de la mano
Botón **Y** (separándote del oponente)	Golpetazo
Botón **Y** (al estar agachado)	Potentísimo golpe con la palma de la mano
Botón **Y** (al estar saltando)	Patada devastadora al mundo del nunca jamás
Botón **B** (estando cerca del oponente)	Golpe superior mejorado
Botón **B** (separándote del oponente)	Patada trueno
Botón **B** (al estar agachado)	Patada de lobos
Botón **B** (al estar saltando)	Patada sorpresa
Botón **B** (+ flecha abajo durante un salto)	Patada presuntuosa
Botón **B** (+ flecha derecha)	Mega-destrucción
Botones **Y** + **B** (simultáneamente)	Patada sorpresa hacia atrás

PANTYHOSE (después de la metamorfosis)



¡Una vez más, sólo podrás elegir a este malvado megatoro volador al estar jugando un juego para dos jugadores!

Operación	Acción
Botón **Y** (al estar cerca del oponente)	Golpe de cabeza
Botón **Y** (separándote del oponente)	Golpe de toro
Botón **Y** (al estar agachado)	Golpe de cabeza a bajo nivel
Botón **Y** (al estar saltando)	Golpe de toro con salto
Botón **B** (al estar cerca del oponente)	Golpe terremoto
Botón **B** (separándote del oponente)	Golpe toro directo
Botón **B** (al estar agachado)	Barrido de piernas y golpe de cabeza
Botón **B** (al estar saltando)	Golpe de toro directo y salto
Botón **B** (+ flecha izquierda o derecha pulsando y soltando simultanéamente el botón B)	Carga de toros furiosos
Botón **B** (+ flecha abajo al estar saltando)	Ataque raptor